```
┌─────────────────────────┐
│ class Planet            │
├─────────────────────────┤
│                         │
├─────────────────────────┤
│                         │
└─────────────────────────┘
             △
             │
             │
┌────────────────────────────┐      ┌──────────────────────────────┐
│ GameUnit< class Planet >   │      │ UnitCollection               │
├────────────────────────────┤      ├──────────────────────────────┤
│ + sparkle_accum            │      │                              │
│ + phalos                   │      ├──────────────────────────────┤
├────────────────────────────┤      │ + UnitCollection()           │
│ + GameUnit()               │      │ + UnitCollection()           │
│ + GameUnit()               │      │ + ~UnitCollection()          │
│ + GameUnit()               │      │ + createIterator()           │
│ + ~GameUnit()              │      │ + fastIterator()             │
│ + nummesh()                │      │ + constIterator()            │
│ + GetImageInformation()    │      │ + constFastIterator()        │
│ + RequestClearance()       │      │ + insert_unique()            │
│ + UpgradeInterface()       │      │ + empty()                    │
│ + Cloak()                  │      │ + prepend()                  │
│ + Split()                  │      │ and 32 more...               │
│ and 23 more...             │      │ + FreeUnusedNodes()          │
└────────────────────────────┘      │ + PushUnusedNode()           │
             △                      └──────────────────────────────┘
             │                                      │
             │                                      ◇ +satellites
             │                                      │
        ┌───────────────────────────────────┐
        │ GamePlanet                        │
        ├───────────────────────────────────┤
        │                                   │
        ├───────────────────────────────────┤
        │ + ~GamePlanet()                   │
        │ + AddFog()                        │
        │ + AddSpaceElevator()              │
        │ + AddAtmosphere()                 │
        │ + AddRing()                       │
        │ + AddCity()                       │
        │ + DisableLights()                 │
        │ + EnableLights()                  │
        │ + Draw()                          │
        │ + DrawTerrain()                   │
        │ and 6 more...                     │
        │ + ProcessTerrains()               │
        │ # GamePlanet()                    │
        │ # GamePlanet()                    │
        └───────────────────────────────────┘
```